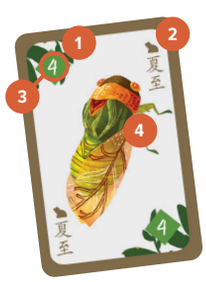
AUFBAU

1. Mischt alle 90 Jahreszeit-Karten so, dass die Seiten mit den Zahlen nach unten zeigen. **Hinweis: Für eine 2-Spieler-Partie müsst ihr zuerst das Kartendeck entsprechend der Rückseiten (grün, braun, lila) in drei Stapel aufteilen. Zieht von jedem Stapel 5 zufällige Karten und legt sie in die Schachtel. Mischt dann die drei Stapel zusammen, um ein Deck aus 75 Karten zu bilden.**
2. Teilt jedem Spieler 2 zufällige Jahreszeit-Karten auf die Hand aus. Die Spieler dürfen sich diese Karten ansehen, sollten aber die Vorderseiten vor den anderen verbergen.
3. Zieht 9 Jahreszeit-Karten und legt sie aufgedeckt in drei Spalten aus. Die zweite und dritte Karte in jeder Spalte sollte die zuvor platzierten Karten teilweise verdecken, sodass nur eine Karte pro Spalte vollständig sichtbar ist, aber trotzdem alle Werte angezeigt werden.
4. Zieht eine Karte und legt sie offen über die mittlere Kartenreihe, sodass sie keine Karten überlappt. Dies ist nun der Ablagestapel für das Spiel.
5. Teilt die verbleibenden Jahreszeit-Karten in zwei ähnliche Stapel und platziert einen links und einen rechts vom Ablagestapel.
6. Legt die 4 Tier-Aktionskarten über die Jahreszeit-Karten und stellt die entsprechenden Holztiere auf diese Karten. Die Seite mit den Blumensymbolen soll **nicht zu sehen sein.**
7. Nehmt 2 Joker pro Spieler und legt sie als Stapel neben die Jahreszeit-Karten.
8. Jeder Spieler nimmt eine Spielertableau-Karte und legt sie vor sich hin.
9. Legt eine Feder-Karte neben die Joker und gebt dann jedem Spieler 1 Feder-Karte, die er vor sich legt und nicht auf die Hand nimmt. Die restlichen Federn werden zurück in die Schachtel gelegt.
10. Bestimmt einen beliebigen Startspieler.

ERKLÄRUNG JAHRESZEIT-KARTE



1. Die Farbe zeigt die Jahreszeit der Karte an:
   Orange - Frühling
   Grün - Sommer
   Braun - Herbst
   Lila - Winter
2. Außerdem zeigt das Tier-Symbol die Jahreszeit der Karte an:
   Otter - Frühling
   Frosch - Sommer
   Eichhörnchen - Herbst
   Hase - Winter
3. Die Zahl zeigt den Kartenwert an.
4. Jedes Paar aus Jahreszeit & Kartenwert hat eine eigene Illustration.

Jede Karte ist einer der vier Jahreszeiten zugeordnet, die auf der Kartenseite mit Wert und Illustration dargestellt ist. Die Rückseite jeder Karte zeigt ebenfalls ein Symbol für eine bestimmte Jahreszeit, die meistens mit der Kartenvorderseite übereinstimmt. Die Frühling-Karten sind etwas Besonderes, denn auf ihrer Rückseite ist kein Frühlingssymbol abgebildet. Stattdessen zeigen alle Frühling-Karten auf ihrer Rückseite ein Symbol für eine der anderen drei Jahreszeiten. Es gibt 30 Karten, deren Rückseiten die Symbole der Jahreszeiten Sommer, Herbst und Winter zeigen, und in jedem Kartensatz gibt es 24 korrekt passende Karten und 6 Frühling-Karten.

IN EINEM ZUG

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler. In jedem Zug führen die Spieler 2 Aktionen aus 4 möglichen Optionen aus. Sie dürfen dieselbe Aktion zweimal innerhalb eines Zuges wählen. Die Aktionsmöglichkeiten werden im Folgenden ausführlich erklärt:

AKTIONSMÖGLICHKEIT 1: 2 VERDECKTE KARTEN ZIEHEN

Ziehe 2 Karten von den verdeckten Jahreszeit-Kartenstapeln auf deine Hand. Du kannst beide Karten von einem Stapel ziehen oder je eine Karte von beiden Stapeln. Du darfst dir deine erste Karte ansehen, bevor du die zweite ziehst.

Hinweis: Es besteht eine geringe Chance, dass jede gezogene Karte tatsächlich eine Frühling-Karte ist, was man erst erkennt, wenn die Karte gezogen wurde.

AKTIONSMÖGLICHKEIT 2: 1 OFFENE KARTE ZIEHEN

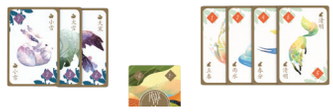
Ziehe 1 Karte von einem dieser Orte und nimm sie auf deine Hand:

- Die oberste aufgedeckte Karte einer Spalte. Die gewählte Karte darf keine anderen auf sich haben. Wenn danach keine Karten mehr in dieser Spalte liegen, ziehe 3 weitere Karten von den Jahreszeit-Stapeln, wobei du für jede weitere Karte wählen kannst, von welchem Stapel du ziehst.
- Die oberste Karte des Ablagestapels. Wenn sich danach keine Karten mehr auf dem Ablagestapel befinden, lass ihn leer. Später werden aus verschiedenen Gründen neue Karten abgelegt.

AKTIONSMÖGLICHKEIT 3: KARTEN AUSSPIELEN

Lege eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand in dein Tableau, wobei du für jede Karte einen Preis bezahlst, indem du andere Karten aus deiner Hand abwirfst. Die Karten müssen neben einer Ecke deines Spielertableaus platziert werden, und jede Ecke kann nur Karten aus einer einzigen Jahreszeit enthalten. Die erste Karte, die du ausspielst, bestimmt die Jahreszeit, die zu dieser Ecke gehört, und jede Jahreszeit kann nur in einer einzigen Ecke vorkommen.

KARTENECKEN REGELN



In jeder Ecke ist die Richtung angegeben, in welche die Karten gelegt werden. Karten, die ihr in (1-) Ecken legt, werden rechts vom Spielertableau abgelegt und setzen sich nach rechts fort.

Karten, die ihr in (-6) Ecken legt, werden links vom Spielertableau gespielt und setzen sich nach links fort. Die Karten sollten sich so überlappen, dass alle Werte sichtbar sind und die obersten Karten am weitesten vom Spielertableau entfernt sind. In jeder Ecke ist die Richtung angegeben, in die die Karten gelegt werden. Karten, die ihr in (1-) Ecken legt, werden rechts vom Spielertableau abgelegt und setzen sich nach rechts fort.

Karten, die ihr in (-6) Ecken legt, werden links vom Spielertableau abgelegt und setzen sich nach links fort. Die Karten sollten sich so überlappen, dass alle Werte sichtbar sind und die obersten Karten am weitesten vom Spielertableau entfernt sind.

Die Kartenwerte müssen in jeder Ecke immer von links nach rechts vom niedrigsten bis zum höchsten Wert aufsteigen, es darf nie mehr als eine Karte jedes Wertes in jeder Ecke geben.

KARTEN PLATZIERUNGSREGELN

Jede neu platzierte Karte kann auf einen dieser Orte gelegt werden:

- Auf das Ende einer Gruppe von Karten, sodass sie auf der vorherigen obersten Karte liegt. Eine “oberste Karte” ist eine Karte, die von keiner anderen überlappt wird.

- Zwischen zwei bereits platzierte Karten. Du darfst zwischen dem Spielertableau und der untersten Karte einer Ecke platzieren.

- Du darfst einen bereits gelegten Joker durch die neue Karte ersetzen, solange die neue nicht gegen Platzierungsregeln verstößt. Verschiebe den Joker sofort in eine beliebige Ecke gemäß den Platzierungsregeln, die in der Aktion “1 Joker nehmen und legen” weiter unten erklärt werden.

Nach jedem Legen einer Karte musst du einen Preis bezahlen, indem du 1 oder 2 andere Karten aus deiner Hand auf den Ablagestapel wirfst:

1 KARTE ABWERFEN

- Für die erste Karte, die in eine leere Ecke gelegt wird.
- Für jede Karte, die an die oberste Position einer Gruppe bereits gespielter Karten gelegt wird.
- Für das Ersetzen eines Jokers durch die neue Karte.

2 KARTEN ABWERFEN

- Für jede Karte, die zwischen zwei bereits platzierte Karten oder zwischen das Spielertableau und die unterste Karte gelegt wird.

AKTIONSMÖGLICHKEIT 4: 1 JOKER NEHMEN UND LEGEN

Lege 2 Karten aus deiner Hand auf den Ablagestapel, um einen Joker aus dem Vorrat zu nehmen, falls einer vorhanden ist. Jede abgelegte Karte muss mit einer Karte identisch sein, die sich bereits in einem deiner Eck-Jahreszeiten-Sets befindet.

Hinweis: Diese Kosten werden nur bezahlt, wenn man einen neuen Joker aus dem Vorrat erhält, nicht wenn man eine bereits gelegte Karte verschiebt.

Wenn du den Joker erhältst, musst du ihn sofort in eines deiner Eck-Jahreszeit-Sets legen. Der Joker kann so platziert werden, dass er eine aktuell fehlende Zahl in dieser Ecke darstellt. Das bedeutet, dass er oben, unten oder in der Mitte eines Sets von ausgespielten Karten platziert werden kann. Der Joker fungiert nun als beliebige gültige fehlende Zahl an dieser Position. Du darfst nicht mehr als einen Joker in jeder Ecke haben.

Hinweis: Joker können als Karten mit dem Wert 0 oder 7 fungieren. Das bedeutet, dass jedes Set höchstens 7 Karten enthalten kann.

HANDKARTENLIMIT

Nachdem ein Spieler 2 Aktionen durchgeführt hat, muss er als letztes das Handkartenlimit überprüfen. Wenn er mehr als 5 Jahreszeit-Karten auf der Hand hat, ausgenommen Federn, muss er Karten abwerfen, bis er insgesamt 5 Jahreszeit-Karten hat.

HOLZTIERE ERHALTEN

Der erste Spieler, der 3 Jahreszeit-Karten desselben Typs in seinem Tableau platziert hat, darf sich die zugehörige Tierfigur dieser Jahreszeit nehmen. Die Tierfigur wandert zu einem anderen Spieler, sobald dieser die gleiche Anzahl oder mehr Jahreszeit-Karten des entsprechenden Typs hat als der Spieler, der die Tierfigur gerade besitzt. Wenn dies geschieht, darf der Spieler, der die Tierfigur verloren hat, 1 Feder-Karte aus dem Vorrat ziehen, falls eine verfügbar ist.

Hinweis: Joker, die in eine Ecke gelegt wurden, zählen als eine Karte, um die Tierfigur der jeweiligen Jahreszeit zu erhalten.

Der rechte Spieler würde nun die Froschfigur des linken Spielers nehmen.

Jede Tierfigur hat eine bestimmte Fähigkeit, die der Spieler nutzen kann, der sie besitzt. Die Tier-Aktionskarten zeigen eine grafische Darstellung des Effekts des jeweiligen Tieres. Viele Tierfähigkeiten verbessern bestimmte Aktionen. Man muss die Tierfigur haben, bevor die Aktion beginnt, um sie für diese Aktion nutzen zu können.

Frosch (grün) - Jede Aktion “Karten ausspielen” kostet insgesamt 1 Karte weniger, egal wie viele Karten gespielt werden.

Eichhörnchen (braun) - Bei jeder Aktion “2 verdeckte Karten ziehen” werden stattdessen 3 verdeckte Karten gezogen.

Hase (lila) - Bei jeder Aktion “1 offene Karte ziehen” werden stattdessen 2 offene Karten gezogen. Sie werden nacheinander gezogen und können von einer Kombination aus Spalten und dem Ablagestapel stammen.

Otter (orange) - Das Handkartenlimit des betreffenden Spielers erhöht sich auf 8.

FEDER-KARTEN SPIELEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug als freie Aktion eine Feder-Karte zurück in den Vorrat legen (nicht auf den Jahreszeiten-Ablagestapel), um vorübergehend den Effekt einer beliebigen Tierfigur zu erhalten. Er erhält nicht die Tierfigur, aber die Fähigkeit des Tieres für eine einzige Aktion in diesem Zug. Man darf mehrere Feder-Karten in einem Zug ausspielen, kann aber die Fähigkeit eines einzelnen Tieres nur einmal pro Aktion nutzen.

Hinweis: Benutzt man die Feder für die Otter-Fähigkeit, wird das eigene Handkartenlimit am Ende dieses einen Zuges auf 8 Karten erhöht.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Sobald ein Spieler 4 komplette Jahreszeiten-Sets hat, endet das Spiel sofort, auch wenn ein Spieler gerade am Zug ist. Ein Set ist vollständig, wenn es 6 Karten enthält, auch wenn eine davon ein Joker ist.
- Sobald einer der Jahreszeit-Kartenstapel leer wird. In diesem Fall beendet der aktive Spieler seinen aktuellen Zug wie gewohnt und führt dann eine kostenlose Aktion "1 Joker nehmen und legen" durch, ohne 2 Karten abwerfen zu müssen. Danach macht jeder andere Spieler einen weiteren Zug wie gewohnt.

SCHLUSSWERTUNG

Wenn das Spiel beendet ist, berechnet jeder Spieler seine Schlusswertung, indem er die Punkte für die folgenden Wertungsbedingungen addiert und subtrahiert:

1. 1 Punkt für jede ausgespielte Karte in seiner längsten ununterbrochenen Abfolge in jedem der vier Eck-Jahreszeiten-Sets. Joker, die in der gewerteten Folge verwendet werden, sind 1 Punkt wert, da sie wie die Karte gelten, die sie ersetzen.
2. 2 Punkte für jede Holztierfigur, die der Spieler hat.
3. -2 Punkte für jede Ecke, neben der keine Karten liegen.

Beispiel: 3 + 2 + 2 + 1 + 3 - 2 = 9

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Karten auf der Hand hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Joker in seinem Tableau platziert hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler mit Gleichstand den Sieg.

SOLO-REGELN

Im Solo-Spiel spielst du gegen einen künstlichen Gegner, den Automa. Du musst mehr Siegpunkte als der Automa haben, wenn das Spiel zu Ende ist, um zu gewinnen.

SOLO-AUFBAU

Folge den Regeln für den Aufbau des Mehrspieler-Spiels und ersetze folgende Punkte:

1. Richte das Spiel so ein, als gäbe es 4 Spieler (verwende alle 90 Jahreszeit-Karten und 8 Joker).
2. Es werden nur 2 Spielertableau-Karten benötigt, eine für dich und eine für den Automa. Lege die Spielertableau-Karte für den Automa in deine Nähe, sodass du genügend Platz hast, um Karten neben ihren Ecken zu platzieren.
3. Lege alle Federn zurück in die Schachtel, sie werden im Solo-Spiel nicht verwendet.

SOLO-SPIELABLAUF

Du bist Startspieler und wechselst dich bei den Zügen mit dem Automa ab.

Deine Züge funktionieren genauso wie im Mehrspieler-Spiel, mit Ausnahme der Aktion "1 offene Karte ziehen". Führe diese Aktion wie im Mehrspieler-Spiel beschrieben durch, aber nachdem du eine Karte genommen hast, musst du eine oberste Karte aus einer Marktplatz-Spalte abwerfen. Wenn dadurch eine Spalte leer wird, fülle sie wieder auf, wie im Mehrspieler-Spiel beschrieben.

Wenn der Automa an der Reihe ist, führe die folgenden Schritte aus:

1. Ziehe eine Karte nach der anderen und wähle jedes Mal einen beliebigen Stapel.
2. Wähle 1 der 3 gezogenen Jahreszeit-Karten aus und wirf sie ab.
3. Lege die 2 verbleibenden Karten in das Tableau des Automa-Spielers, jeweils zuoberst auf die zugehörige Jahreszeiten-Ecke. Wenn keine Karten der entsprechenden Jahreszeit ausliegen, lege sie an eine beliebige leere Ecke. Die Jahreszeit-Karten müssen **nicht** in einer bestimmten Reihenfolge gelegt werden. Wenn der Automa bereits eine Karte abgelegt hat, die mit einer neuen Karte identisch ist, die er platzieren will, dann entferne das Duplikat aus dem Spiel, anstatt es in eine Ecke zu legen.
   Wenn innerhalb eines Zuges 2 Karten auf diese Weise aus dem Spiel entfernt werden, bekommt der Automa einen Joker aus dem Vorrat und legt ihn neben sein Tableau. Der Automa legt niemals Joker in seine Eckkarten-Sets.

Danach ist es an der Zeit, dass du deinen nächsten Zug machst.

HOLZTIERE

Du und der Automa erhaltet und verliert Tierfiguren auf die gleiche Weise wie im Mehrspieler-Spiel.

Wenn du die Kontrolle über eine Tierfigur hast, erhältst du die Effekte, die für das Mehrspieler-Spiel erklärt werden. Immer wenn der Automa ein Tier nimmt, solltest du die entsprechende Tier-Aktionskarte umdrehen, um den Automa-Tiereffekt (Blumensymbol) anzuzeigen, der das Spiel für dich schwieriger macht. Wenn du das Tier vom Automa zurücknimmst, drehst du die Karte wieder um, um den normalen Vorteil zu zeigen, den du dadurch erhältst. Nachfolgend sind die Effekte der Automa-Tiere aufgeführt:

Frosch (grün) - Bei jeder Aktion "Karten ausspielen" zahlst du insgesamt 1 Karte mehr, egal wie viele Karten du legst.

Eichhörnchen (braun) - Bei jedem Zug des Automas darfst du keine der 3 Karten abwerfen. Das bedeutet, dass er versucht, 3 statt 2 Karten zu legen.

Hase (lila) - Wenn du bei einer Aktion "1 offene Karte ziehen" vom Marktplatz gezogen hast, musst du, anstatt eine Markt-Karte abzulegen, diese Karte dem Automa geben und nach dessen Regeln platzieren.

Otter (orange) - Der Automa nimmt jedes Mal 1 Joker, wenn er beim Legen eine einzelne Karte aus dem Spiel entfernt, weil er diese Karte bereits gelegt hat. (Normalerweise erhält er erst dann einen Joker, wenn er innerhalb eines Automa-Zuges 2 Karten entfernt hat).

ENDE DES SPIELS

Es werden die Spielende-Auslöser aus der Mehrspieler-Version des Spiels verwendet. Der Automa hat ein Set abgeschlossen, wenn alle 6 verschiedenen Werte in dieser Jahreszeiten-Ecke vorkommen, auch wenn sie nicht in der richtigen Reihenfolge sind. Wenn der Automa ein vollständiges Set hat, verlierst du sofort. Wenn ein Jahreszeit-Deck während des Automa-Zuges zu Ende geht, erhält er nach diesem Zug 1 Joker als Bonus und du hast einen weiteren Zug, bevor das Spiel endet.

WERTUNG

Du berechnest deinen Punktestand nach den Mehrspieler-Regeln.

Der Automa erhält seine Punkte anhand der folgenden Bedingungen:

- 1 Punkt für jede ausgespielte Jahreszeit-Karte, auch wenn sie nicht in der richtigen Reihenfolge ist.
- 2 Punkte für jedes Holztier, das er hat.
- 3 Punkte für je 2 Joker, die er gesammelt hat.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel, bei Gleichstand gewinnt der Spieler!

Beispiel:
4 + 2 + 2 + 1 + 4 + 3 + 3 + 1 = 20

Seit Kurzem laufen Naturphänomene merkwürdig ab, die Jahreszeiten scheinen sich verfangen zu haben und die Tiere wandern in die falsche Richtung. Die 24 ost-asiatischen traditionellen Sonnenbezeichnungen sind aus den Fugen. Ihr müsst die Jahreszeiten neu ausrichten, sodass die Sonne ihren Weg findet und wieder Ordnung unter allen Lebewesen schafft.

ÜBER

15 Days ist ein Set-Collection-Spiel, bei dem 1-4 Spieler im Wettstreit neue Ordnung in die Jahreszeiten und die Tierwelt bringen, die darin aufwächst.

SPIELMATERIAL

90 Jahreszeit-Karten (Rückseiten: 30 grün, 30 braun, & 30 blau)

5 Feder-Karten

8 Joker

4 Holztierfiguren

4 Spielertableau-Karten

4 Tier-Aktionskarten

CREDITS

Game Design: Francesco Testini
Illustrator: Cinyee Chiu
Publisher: ThunderGryph Games
PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi
German Translation: Matthias Leo Webel
Graphic Design: Daniel Tosco, Karen Poon & Luis Francisco
Mockups: Erick Tosco
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

SPRACHEN

Digitale Spielregeln erhältlich auf thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.